THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI PRONTI PER ESSERE GIOCATI

All'interno del dischetto troverete:

CRAZY SEASONS

DALL'IDEA L'ULTIMO CAMPIONE TUTTO ITALIANO

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

UN TUFFO VERSO LE OLIMPIADI

(1MB - NO KICKSTART 2.0)

PROVATI PER VOI: BRIDES OF DRACULA - POLICE QUEST III
CASTLE OF DR BRAIN - LARRY I - HERO TURTLES

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

Anno II Numero 6 - Maggio 1992 - Lire 6000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

V Numero 42 - Maggio 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

I GIOCHI DI QUESTO MESE HANNO DELL'INCREDIBILE!

PAZZE STAGIONI, PAZZA LA COMMODORE!

L'Amiga ha saputo stupirci su diversi fronti, soprattutto quello grafico e sonoro, e ultimamente continua a stupirci con il suo hardware. Pochi mesi dopo l'uscita dell'Amiga 500 Plus, ecco approdare nei negozi l'Amiga 600! Ma sono diventati matti? Cos'è 'sto Amiga 600?
Bhe, è un Amiga molto compatto (più stretto di un 500 senza tastierino numerico) dotato già in partenza di un mega di chip ram, kickstart 2.38 e, opzionale, un micro harddisk da 20 mega. Ma, dico io, e chi ha appena comprato il 500 Plus che fa? Mah, misteri della Commodore che che una ne fa e cento ne pensa.
Comunque, sia che abbiate un vecchio 500 malridotto ma funzionante, sia che abbiate un nuovo, fiammante 600, noi siamo qui a proporvi due demo incredibili, in attesa di portarvi qualcosa dalla Fiera del divertimento elettronico di Londra, visto che al momento non ci sono ancora andato (ma mentre state leggendo sarò già tornato... almeno spero!).
Per il resto che cosa volete che aggiunga? Che presto ci sarà l'Amiga 700? No, no, lasciamo da parte le novità fasulle e andate a leggervi quelle vere, reali, tangibili, proprio lì, in quel dischetto che avete trovato e nelle pagine che seguono.
Intanto faccio un appello di chiusura ai possessori di PC: questo dischetto funziona solo sugli AMIGA! Capito?

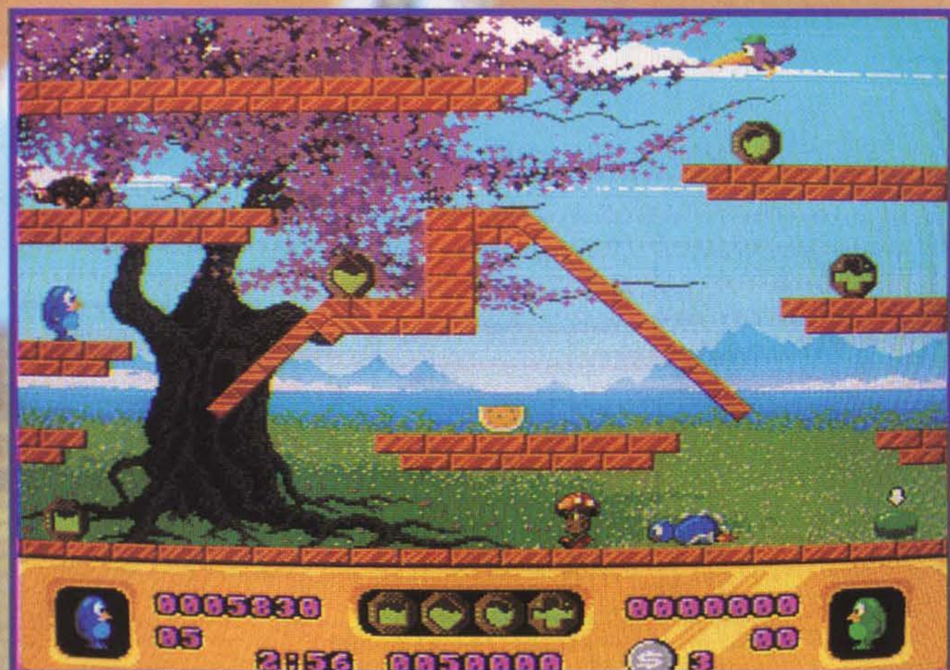
Alla prossima, cari giocatori, perché presto ne vedrete delle belle.

Stefano Gallarini

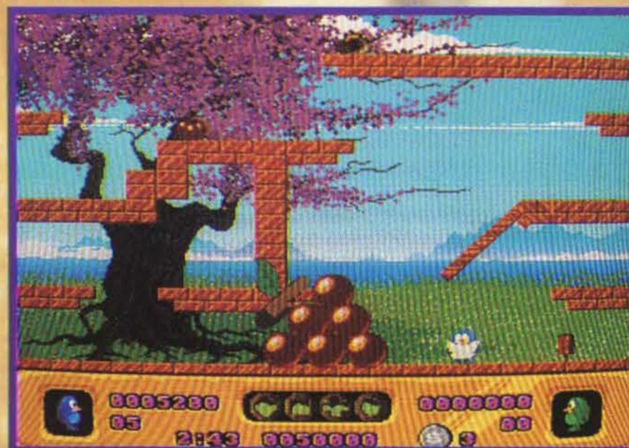
Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Caporedattore: Massimo Reynaud
Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali
Redattori: Giorgio Baldaccini, Giovanni Papandrea, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Impaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI).
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A - Cernusco Sul Naviglio (MI).
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 688.00.246
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 -20124 Milano
Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano - Pubblicità inferiore al 70%

CRAZY SEASONS

Avrete sicuramente letto la recensione pubblicata sul numero scorso di TGM, a questo punto potete anche provarlo di persona...



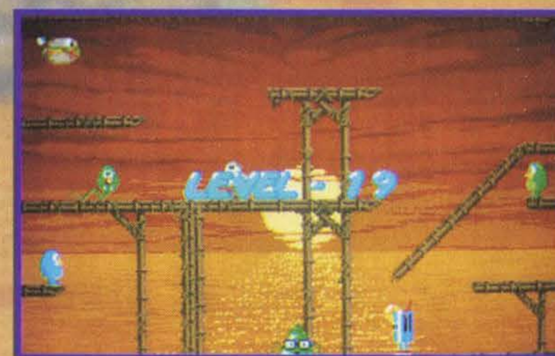
Per i lettori più attenti la storia di Crazy Seasons non dovrebbe rappresentare un mistero, presentato da noi stessi nell'ambito della prima puntata del Talent Scout la licenza del gioco fu poi acquisita dall'Idea che lo ha di recente lanciato sul mercato.
Secondo il nostro parere, confermato dall'ottima votazione globale strappata al parsimonioso Giancarlo in sede di recensione, si tratta di un ottimo prodotto che riesce a combinare alla perfezione una giocabilità immediata e accattivante ad una buona dose di riflessione, il tutto supportato da una realizzazione tecnica impeccabile che rende pieno merito alle grandi capacità di un gruppo di programmatori ancora giovanissimi.
Veniamo quindi al gioco, il vostro scopo è quello di allineare nell'ordine esatto (rappresentato nella parte inferiore dello schermo i quattro cubetti) che troverete sparsi per le varie piattaforme. La cosa si rivelerà abbastanza agevole nei primi livelli, divenendo però sempre più complessa per via delle differenti collocazioni di inopportune pareti divisorie che impediscono di spostare liberamente i quattro componenti.







Per fare questo dovrete controllore in maniera opportuna uno dei due pinguini che possono prendere contemporaneamente parte alla partita (il numero di giocatori è selezionabile nel menu iniziale), tutto il resto dovrebbe risultare comunque abbastanza intuitivo: evitate tutto quello che si muove e raccogliete i vari bonus per incrementare il vostro punteggio.



Prima di cominciare potrete decidere la stagione dell'anno che preferite, con il risultato di modificare i fondali, le strutture dei livelli e gli stessi avversari che vagano minacciosi per i vari livelli. Vi ricordo però che, trattandosi di un demo, il campo di scelta sarà limitato al periodo Primavera-Estate; ma se il gioco, come crediamo, vi piacerà non dovrebbe essere difficile reperirlo dal vostro negoziante di fiducia.



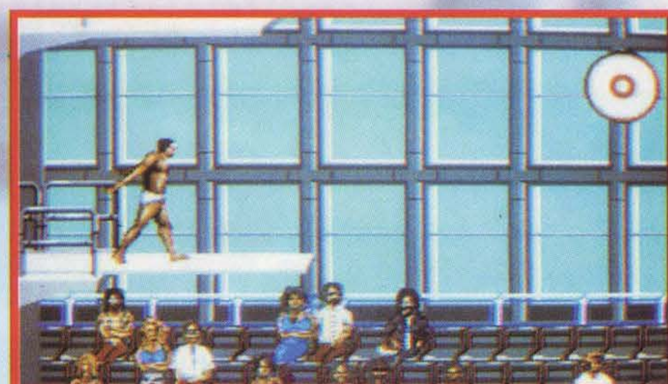
MAX

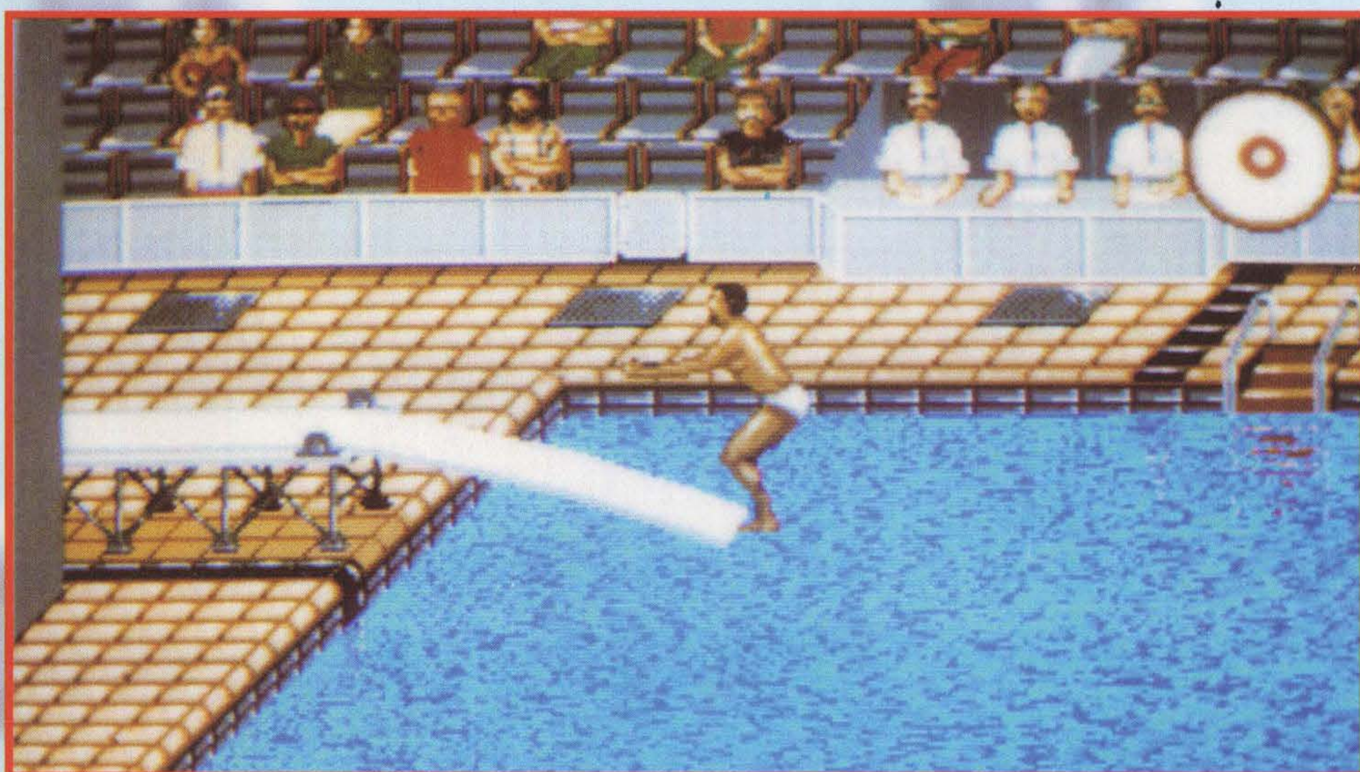
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Mancando ormai pochi mesi all'avvenimento Olimpico dell'anno, l'Empire ha deciso di anticipare i tempi con la prima delle presumibilmente molto numerose simulazione sportive che ci faranno compagnia in questa calda estate...

Non ne siamo ancora del tutto sicuri, ma di International Sports Challenge dovreste poter trovare una recensione completa all'interno del numero di Maggio di TGM. In ogni caso il gioco, di cui ci eravamo comunque occupati a suo tempo all'interno di una preview, sembra promettere molto grazie ad alcuni approcci decisamente rivoluzionari in alcune discipline (vedi ippica e ciclismo).

Il demo vi consentirà comunque di cimentarvi in un'unica competizione: quella dei tuffi. Cominciamo quindi col dire che potrete decidere se lanciarvi dal trampolino di cinque metri, da quello di tre, oppure dalla pedana ad un metro dall'acqua. Fatto questo comparirà una schermata nella quale vengono raffigurati tutti i tipi possibili di tuffi eseguibili, anche se un'ulteriore limitazione del demo vi consentirà di cimentarvi in un'unica evoluzione possibile (quella preselezionata).





A questo punto vi consigliamo vivamente di assistere un paio di volta a qualche tuffo dimostrativo in modo da riuscire a comprendere l'innovativo sistema di controllo che alla fine consente una notevole gamma di evoluzioni. Il gioco consiste nel premere il pulsante di fuoco al momento giusto durante la fase di spinta, e quindi mantenere allineato il pallino più esterno della rotella che compare in alto a destra con quello che ruota al suo interno. Facendo così dovreste riuscire (uso il condizionale perché la prova necessita di un bel po' di pratica) ad effettuare un tuffo perfetto, ottenendo in questo modo il consenso dei giudici che assistono impassibili alle vostre evoluzioni acrobatiche. Appuntamento dunque come sempre su TGM con una breve descrizione di tutte le altre discipline...

MAX





ACCLAIM **Lit. 49.900**

TEENAGE MU TURT

Ricetta base per la creazione di animali mutanti: prendere quattro innocenti tartarughine, qualche cl. di Ooze, un topone ninja, dopo di che frullateli e gettateli nelle fogne. Dopo qualche minuto potrete vedere i primi risultati, e che risultati!

Nel continente americano, precisamente in una fogna New-Yorchese, qualcosa di meraviglioso stava per accadere.
Il tutto ebbe inizio quando un ragazzo, scivolando su una buccia di banana, lasciò cadere nelle fogne le quattro tartarughine che stava portando con sé (perché, se non lo sapevate, in America non si può circolare con meno di due tartarughe in tasca).



La sfortuna vuole che questi poveri animaletti, cadano nelle fogne più precisamente in una pozza piena di Ooze, una sostanza altamente mutogena scaricata distrattamente dalla A.C.M.E. mutogeni. L'effetto di questo liquido sulle tartarughe si fece presto sentire. Tramutando le tartarughine in grosse tartarughe dalle forme umanoidi, voraci di qualsiasi cosa possa sembrare anche lontanamente una pizza. Guarda caso, da quelle parti si trovava a passare anche un rattone esperto di ninjitzu (non ci sono più i topi di una volta!). Distrattamente anch'esso venne a contatto con la skifida sostanza verde per poi trasformarsi in un topone umanoide di settanta chili.
Splinter, il rattone ninja (o rattinja) stresse (passato remoto del verbo stringere, lo dico perché sul momento mi aveva lasciato abbastanza perplesso... NdMax) subito una solida amicizia con le quattro sventurate bestioline, promettendo loro di trasformarle (ancora!) in vere Tartaninja, svelandogli i segreti più segreti della nobile Arte Giapponese. Il topone impartirà loro delle toporipetizioni di arti marziali, creando i più devoti paladini della giustizia che si erano mai visti (nelle fogne).
Passa il tempo e le tartarughe, dopo mesi di duro allenamento, si possono finalmente dire preparate ad affrontare qualsiasi avversario.



I nomi che il rattinja ha affibbiato ai suoi quattro discepoli, manifestano appieno le limitazioni mentali di Splinter. Infatti le tartinja ora possono vantare dei nomi di tutto rispetto come Donatello, Leonardo, Raffaello e Michelangelo; per fortuna le tartarughe sono solo quattro altrimenti la quinta l'avrebbero sicuramente chiamata Giotto.
Un altro personaggio di questa avventura è April O'Neil cronista di professione, che lo voglia o no in seguito diverrà legatissima ai nostri quattro eroi. Farà infatti la loro conoscenza mentre viene rapinata da un Piede (?).



I piedi non sono nient'altro che dei tirapiedi (ah! ah! ah!) di una tristemente famosa organizzazione criminale denominata "Banda del Piede". Il Capoccia di questa banda è un tale Shredder, che conciato com'è sembra proprio uscito da una reclame di lamette da barba o da una fabbrica di merluzzo in scatola.

UTANT HERO TLES

Ritornando al discorso di April, le ginniche Turtles sbucheranno fuori da un tombino salvando la dolce giornalista e cacciandola in un mare di guai per averla messa a parte della sua esistenza. Infatti poco dopo la povera cronista viene rapita dai malefici piedi (sempre sul piede di guerra), e viene tenuta in ostaggio per fare uscire le tartaninja allo scoperto.

La fine di tutta questa pazzesca vicenda, che può soltanto essere il parto di una mente americana, è quello di trovare i due infidi tirapiedi, BeBop e Rocksteady prima di eliminare Krang ed infine affrontare Shredder nel TECNODROME.

Il gioco è impostato nella maniera più classica, per chi non avesse mai visto il coin'op, si tratta un normalissimo Beat'em-up, dove bisogna sbaragliare con la propria arma ogni avversario che si pari d'innanzi.

Le quattro tartarughe posseggono ognuna un differente tipo di arma, rigorosamente tutte orientali come il nunchako, il say o spade corte, l'asta lunga e il katana.

Nella versione per Home-Computer il gioco è stato convertito abbastanza bene, includendo in esso ogni caratteristica presente nel grande fratello da sala giochi; tranne la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente.



Il primo livello è ambientato in un palazzo in fiamme, popolato interamente da tirapiedi di shredder e robot meccanici elettrificati. Una volta giunti in fondo bisogna lottare con il cattivone di turno, che in questo caso è BeBop.

Il secondo è di ambientazione cittadina mentre il terzo è situato nelle fogne.

Una volta sconfitti tutti i "piedi" si giungerà nel tecnodrome, dove bisognerà eliminare una volta per tutte il "Grande Piede Supremo"che è sempre Shredder. Una volta sconfitto





quell'ammasso di metallo contorto, potrete finalmente riabbracciare April e vivere felici e contenti.

Prima di esprimere un giudizio, vediamo un po' di fare il punto della situazione.

La grafica, sebbene simile al coin'op, è mal definita e poco colorata, le animazioni sono scattose e lo scrolling poteva essere fatto meglio. La musica nei titoli è sufficientemente carina, ma gli effetti sonori sono qualcosa di inenarrabile. Infine anche la giocabilità non è poi così eccezionale.

Veramente un peccato perché il coin'op era veramente intrigante e se il programmatore (includiamo anche il grafico) si fosse impegnato un pochetto di più, sicuramente ci saremmo trovati un classico fra le mani.

Onestamente questo gioco lo consiglierei solamente ai fanatici sfegatati delle Turtles e agli amanti dei beat'em-up, anche se in commercio si trova molto di meglio.

Giovanni Papandrea



VALUTAZIONE GLOBALE

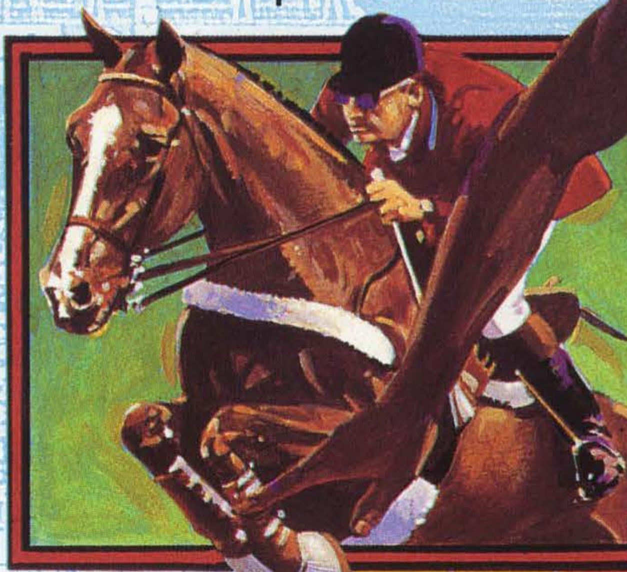


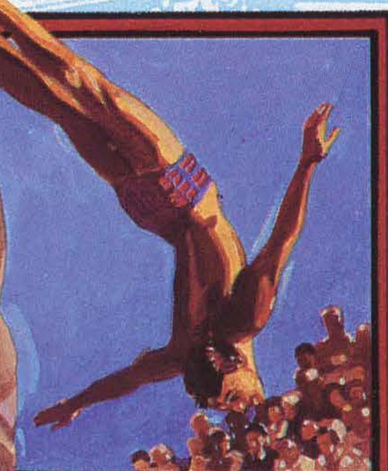
FRA I MIGLIORI DEL MONDO... COMPETI AI LIVELLI PIU' ALTI!!!

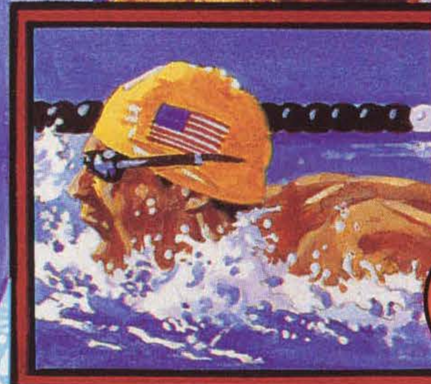
LEADER
·DISTRIBUZIONE·

" L'essenza principale dello sport sta nel gareggiare contro gli avversari, non contro il tempo... Vincere spetta ai più forti."

- Più di 2.000 diverse combinazioni di gare.
- Le più dettagliate simulazioni sportive.
- Grafiche superbe.
- Uso esclusivo dei vettori durante le competizioni sportive.
- Prospettiva insolita che rende il gioco un "grande gioco".
- Competi contro gli avversari per ottenere i migliori punteggi.
- Eventi sportivi reali; la maratona a più percorsi.




INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Disponibile per tutti i formati

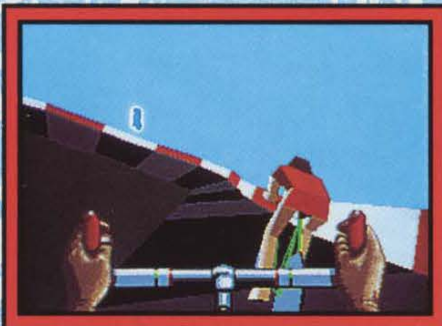
NUOTO
Misura la tua abilità nei
- 100 m Rana
- 200 m Stile Libero
- 400 m Farfalla.





IPPICA
Prospettiva unica. Svariati percorsi offrono una varietà di scelte.

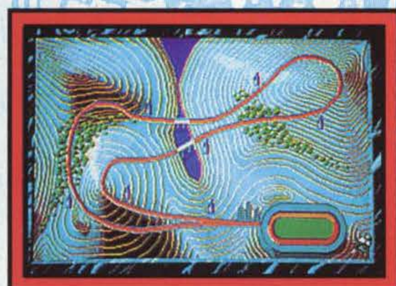
CICLISMO
La simulazione, presentata in grafica tridimensionale, combinando la componente strategica e la forza del giocatore, rende questa disciplina sportiva per computer la migliore fra quelle realizzate fino ad oggi.

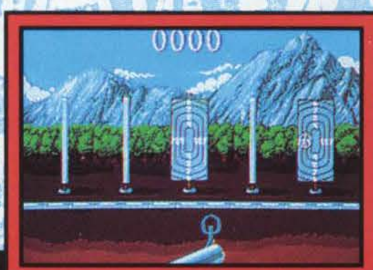
TUFFI
Più di 40 trampolini dai quali tuffarsi. Il particolare metodo di controllo permette al giocatore di seguire le animazioni del tuffatore; realismo e giocabilità insuperabili.


Screenshots versione Amiga


MARATONA
E' l'ultima sfida per il giocatore. 26 settimane di duro allenamento e di scrupolose diete. 4 corse. Scelta fra 6 diversi atleti. Variabilità del terreno, del tempo e dell'altitudine.







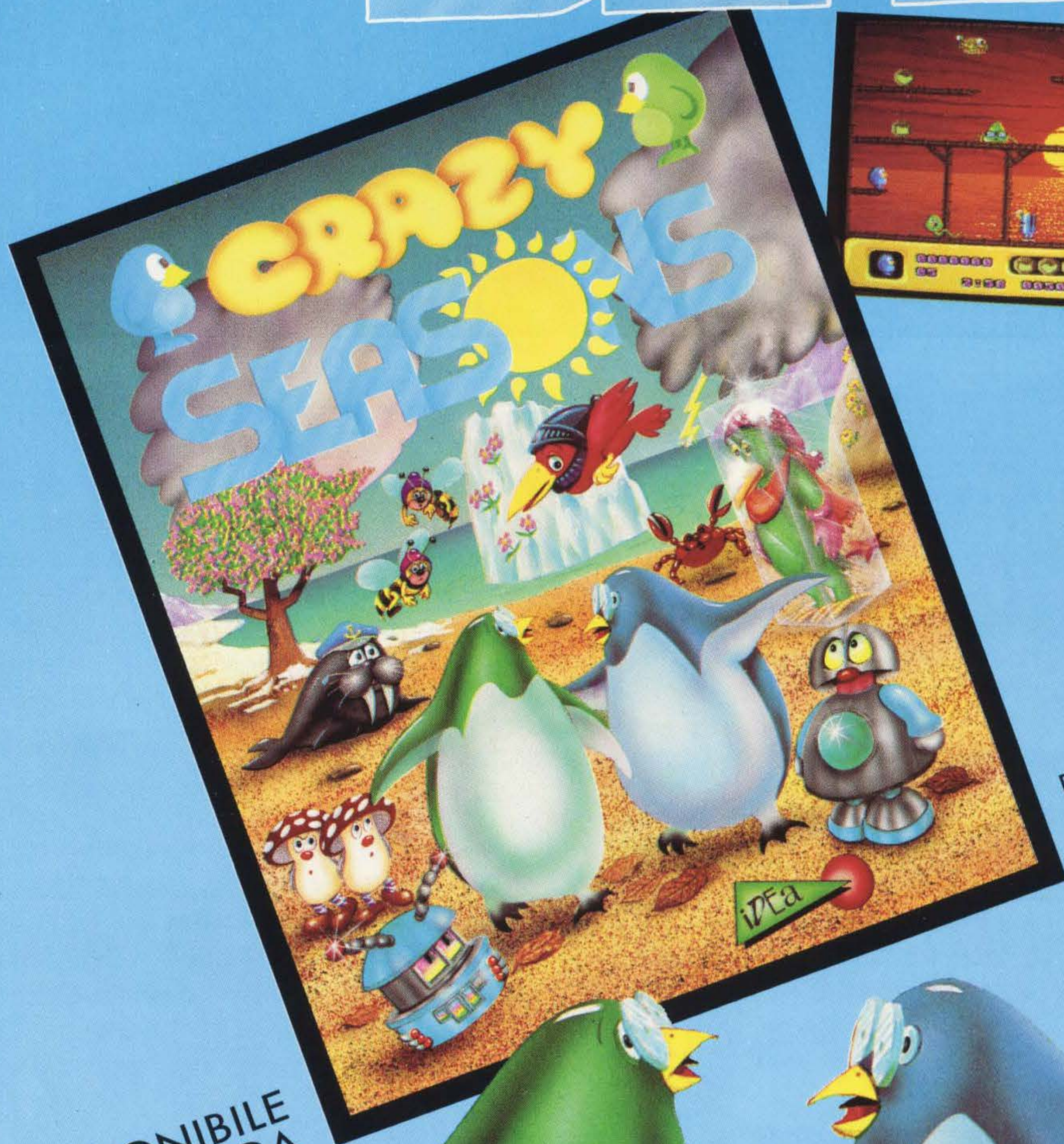
TIRO A SEGNO
4 eventi totalmente diversi con la possibilità di scegliere fra una vasta gamma di armi.

6 SPORT E 21 GARE

Ippica, nuoto, ciclismo, tuffi, tiri a segno e persino la maratona, tutti ricreati nei minimi particolari. Stupefacente grafica tridimensionale, sprites coloratissimi, grandissima giocabilità.

ILLUSTRATOR: CARLO MATTONI - GAVIRATE (VA)

CRAZY SEASONS







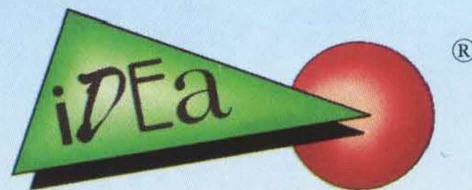


Due famosi scienziati hanno combinato un gran pasticcio lavorando su un prototipo di macchina del tempo! Ora l'universo è in grave pericolo e solamente tu puoi scongiurare la catastrofe: devi riordinare, secondo lo schema richiesto, i 4 contenitori di fluido temporale dispersi, attraversando le quattro stagioni dell'anno e 50 entusiasmanti livelli. Ma attenzione: per evitare gli innumerevoli nemici e per guadagnare punti bonus aggiuntivi dovrai far funzionare il cervello! Per uno o due giocatori simultanei.

DISPONIBILE PER AMIGA



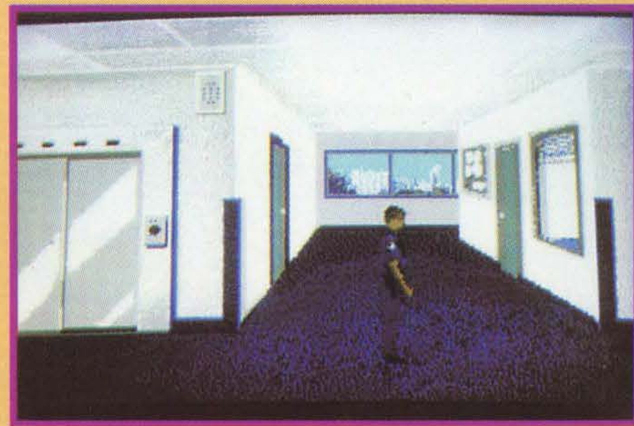
LEADER
DISTRIBUZIONE



PER VOI "PINGUINI" INTELLIGENTI!

POLICE QUEST 3





... e tre! La Sierra certo non se la poteva far sfuggire un'occasione così, ovvero quella di riproporre su Amiga le avventure dell'intrepidissimo poliziotto Sonny Bonds, che proprio oggi ha avuto la sua bella promozione.

SIERRA **Lit. 89.900**

Insomma, di avventura in avventura la Sierra non si lascia certo sfuggire le opportunità più strane per far divertire (o stressare) i giocatori. Police Quest 3, come i due precedenti, vi ripropone la vita di un poliziotto, tale Sonny Bonds, che deve affrontare in modo molto corretto e rispettando le procedure, i problemi di vita quotidiana. Dalle semplici sgridatine e rimproveri ai colleghi, al salvataggio di donne in pericolo, all'arresto di veri e propi criminali.

Ideato da Ken Williams, che oltre a essere produttore del gioco è anche un vero e proprio poliziotto, Police Quest 3 utilizza come interfaccia utente la stessa, medesima possibilità offerta dalle ultimissime avventure Sierra, ovvero la famosa "punta e clicca", dove con il semplice aiuto del mouse e del puntatore che varia forma, è possibile compiere pressoché qualunque azione. Certo, non sarà tutto possibilissimo, ma potrete sempre, per esempio, sparare un colpo di rivoltella alla donna che sta annegando, così, tanto per provare. E' vero che poi sarete processati e perderete il posto, ma, almeno in un videogioco, si può sempre tentare ... no?





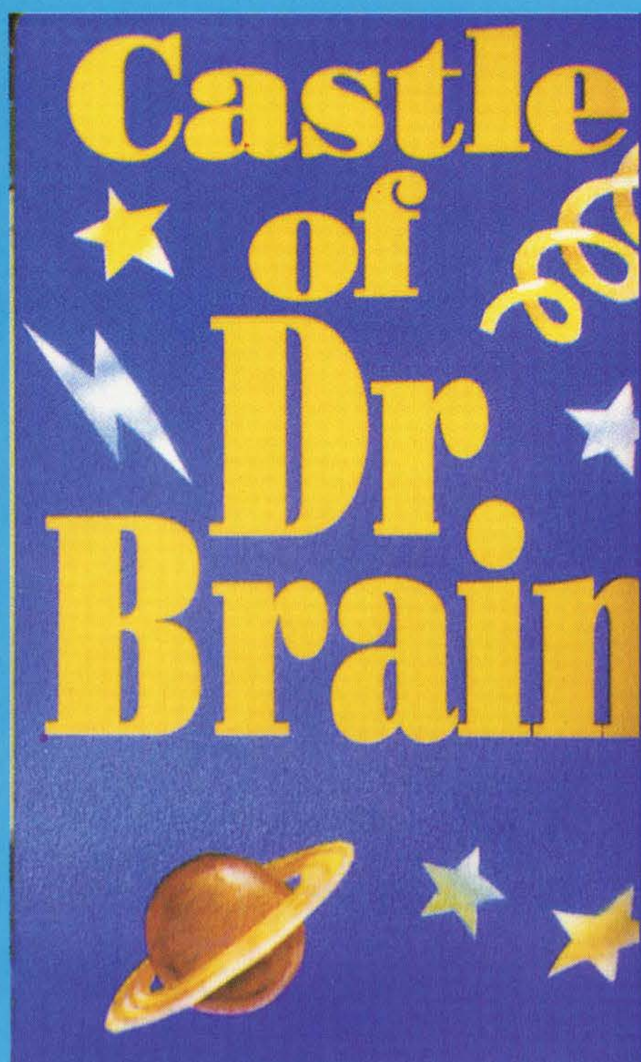
La storia di questo terzo appuntamento con Police Quest si articola esattamente come un'avventura, dove mano a mano che si prosegue nella propria esplorazione si scoprono degli indizi che portano avanti nella vicenda, solo che in questo caso non c'è una vera e propria matassa da sbrogliare, quanto una serie di accadimenti che devono essere affrontati e risolti, esattamente come nella vita reale di un poliziotto. Così potranno capitarvi risse come furti, omicidi come piccole rapine, incidenti stradali o rapimenti. Qui tutto fa brodo, ma la cosa più importante è che voi teniate sempre sott'occhio il vostro fedelissimo libretto delle procedure, perché senza di quello sarete fritti, anzi, arrestati!

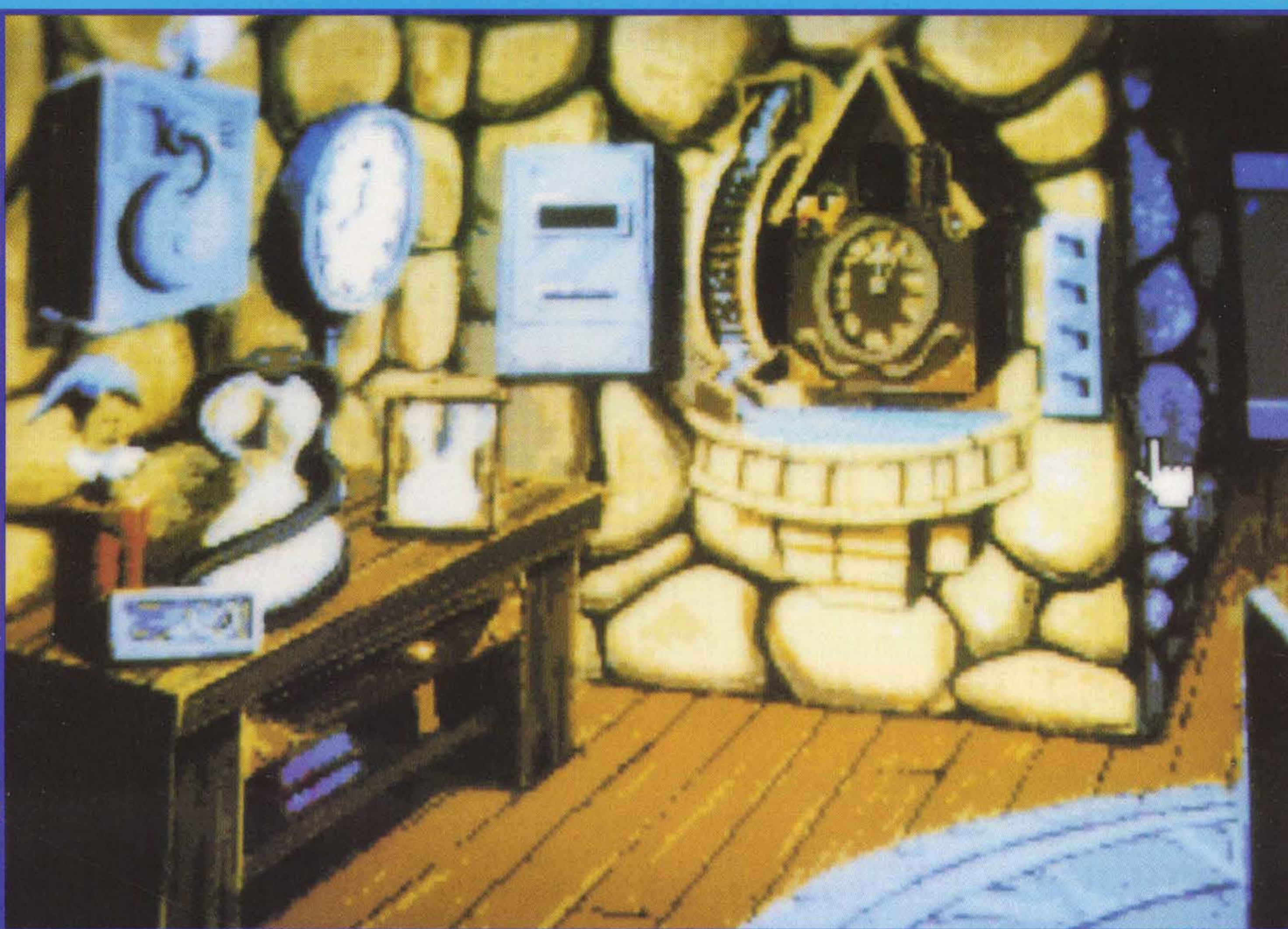
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, vabbè, ormai lo sapete, si tratta di gran belle immagini digitalizzate o disegnate ad olio portate inizialmente su PC a 256 colori e poi trasformate in formato Amiga a 32, con relative perdite di dettagli. L'azione è facilissima da compiere proprio grazie all'interfaccia utente davvero intuitiva e immediata e, purtroppo, la bellezza di tutto è come sempre rovinata dall'azione di gioco un po' troppo lenta. Ma se avete un Amiga più veloce dei soliti 7Mhz e 15, allora è tutta un'altra cosa... e via con gli arresti a velocità supersonica!

Stefano Gallarini

VALUTAZIONE GLOBALE



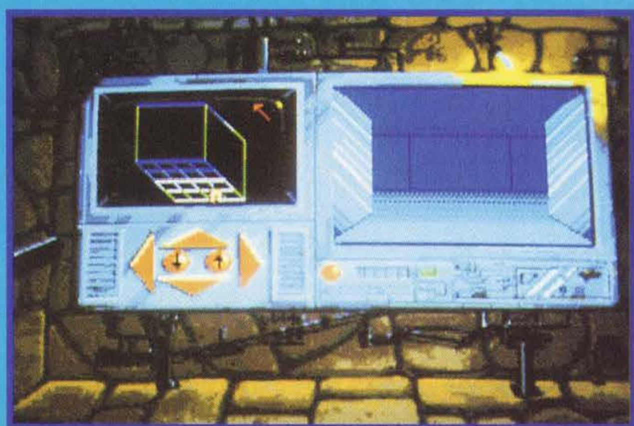


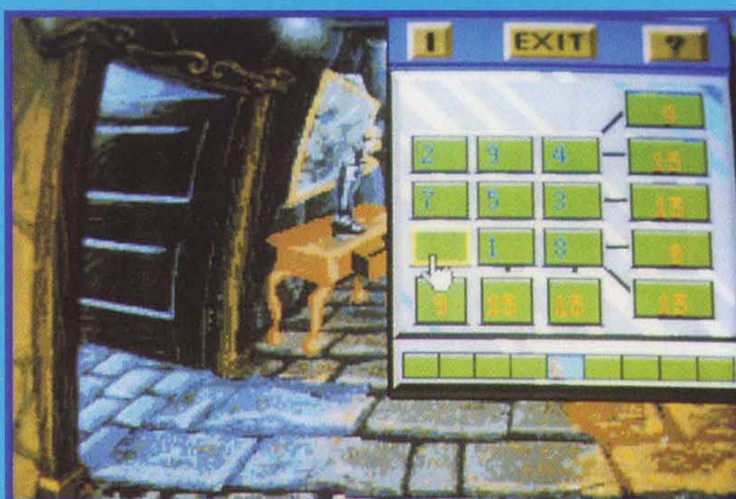


SIERRA **Lit. 89.900**

Guarda, guarda, i pazzi sono tutti fuori dal manicomio e sono venuti qui in Redazione, anzi, sono andati lì alla Sierra, anzi, sono andati lì, nel castello del dotto Brain.

Bene, bene, finalmente un gioco che fa per me che ho quoziente di intelligenza 4000. Vedete, io che sono molto intelligente ho bisogno di giochini altrettanto intelligenti, perché altrimenti non riesco proprio a divertirmi. Ed ecco che la Sierra, sempre pronta a tutto, ha pensato bene di creare questo bel giochino dedicato alla mia intelligenza. Bene, fatemi iniziare, ok. Bhe? Adesso che devo fare? Bho! Meglio lasciar perdere. Alex! Tu che sei più intelligente di me, vieni un po' qui a risolvere questo problema! Non hai tempo? Ah! Tempo! Ecco la parola che mi mancava! Grazie Alex, sei sempre più intelligente di me!





Emh, dopo questa divagazione (ma il dottor Brain mi ha fatto andare di volta il cervello), ritorniamo all'avvent... no, meglio dire, a questo gioco spacca... cervello firmato Sierra. Il vostro scopo è quello di essere assunti come collaboratori di uno scienziato un po' pazzo che vive in un castello altrettanto pazzo. E siccome questo tizio è un enigmista nato, ha pensato bene di mettervi alla prova disseminando tutte le stanze del castello di quiz matematici, verbali, astratti, geometrici e chi più ne ha, più ne metta (lui senz'altro ne ha di più).
Per diventare collaboratori, appunto, dovrete riuscire a superare tutti i problemi nascosti nel castello e, mano a mano che ne risolvete uno, potrete guadagnare un gettone che, in caso che proprio non ce la facciate, vi consentirà di ottenere uno o più aiuti riguardanti il problema che state risolvendo in quel momento. Attenti, però, se non risolvete un problema, non potrete accedere alla stanza seguente, perché ogni ala del castello è legata all'obbligo di aver risolto tutti gli enigmi celati nell'ala precedentemente visitata.
Dal gioco del Simon (quello con i suoni e i colori da ripetere) al gioco del quindici, dai problemi matematici più astrusi a quelli verbali (molto difficili perché in inglese), Castle Of Dr. Brain è il gioco ideale per gli amanti dell'enigmistica e per chi, come me, dopo aver creduto di avere un quoziente di intelligenza di 4000, vuol rendersi conto di averlo solo di 10!
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, beh, siamo a livelli molto buoni, ma poca ed essenziale l'animazione. Ma qui, intanto, l'unica cosa che deve essere animata è la vostra intelligenza.

Stefano Gallarini



VALUTAZIONE GLOBALE



Leisure Suit LARRY 1 In the Land of the Lounge Lizards™

SIERRA **Lit. 89.900**

Riecco il nostro Larry Laffer, quarant'enne stempiato e un po' "burino" alle prese con l'avventura che l'ha visto per la prima volta protagonista in un computer. Ce la farete a "cuccare" tutte le donne disponibili?

La Sierra ha deciso di non buttare via le storie che l'hanno resa famosa, e così si è messa a rimaneggiare il buon vecchio Larry per crearne un'avventura nuovissima, almeno dal punto di vista grafico. Dopo aver infatti scoperto che la gente non ha più voglia di scrivere e sempre meno di leggere, la Società americana a pensato di applicare l'interfaccia "punta e clicca" sperimentata sulle ultime produzioni anche su quelle più vetuste, portandole a una nuova giovinezza. In sostanza la storia di Larry 1 non cambia minimamente da quella che forse qualcuno di voi aveva giocato qualche anno fa, ma questa volta grafica, animazione e interazione con il personaggio sono molto migliorate: 32 colori, animazioni complete, colonna sonora sempre presente e ben fatta. Un film, insomma, come ormai siamo abituati a vedere sui nostri monitor.



La storia è sempre quella: cuccare il più possibile, ma siccome Larry Laffer non è proprio bellissimo, né tantomeno ricco e affascinante, non sarà certo facile provare l'emozione di una bella s[censura]ata. Dovrà così accontentarsi di una prostituta che, visti i tempi che corrono, sarà meglio "usare" solo dopo aver indossato l'utilissimo preservativo (visto che i giochi sono educativi?), oppure potrà fare innamorare una biondona da urlo che si rivelerà sadomaso e molto suscettibile, o ancora potrà tentare delle avances con la guardia del corpo del casinò (guardia in gonnella, naturalmente) senza però ottenere che un netto rifiuto. Insomma, la vita "sentimentale" a Larry non propone grandi occasioni fortunate, a meno di riuscire a entrare nell'ascensore dei VIP del casinò e incontrare una bella mulatta... ma questo lo lascio scoprire a voi.





Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizard si controlla interamente col mouse. Grazie a questo potrete far muovere il personaggio nella varie direzioni, potrete aiutarlo ad aprire la cerniera di qualche abito femminile, potrete usare, raccogliere e posare tutti gli oggetti che trovare, potrete esaminare le cose, assaggiare o odorare tutto (o quasi) e, insomma, interagire con tutto il gioco, semplicemente facendo "click" con il mouse.

Altro da dire con c'è, anche perché le avventure Sierra ormai le conoscete a menadito: sono bene animate, ben disegnate e ben strutturate, peccano però di due cose: lentezza nei caricamenti e lentezza nell'azione. Se avete un comune Amiga a 7Mhz alcune scene risulteranno un po' troppo lente (e quindi vi converrà eliminare i dettagli con l'apposita levetta del menu), se siete così fortunati da avere un 3000 o comunque un Amiga a 25Mhz o più sarà una vera libidine giocare. Se non avete l'Hard Disk, invece, preparatevi: cambiare in continuazione sette dischetti non è il massimo della vita.

Stefano Gallarini



VALUTAZIONE GLOBALE

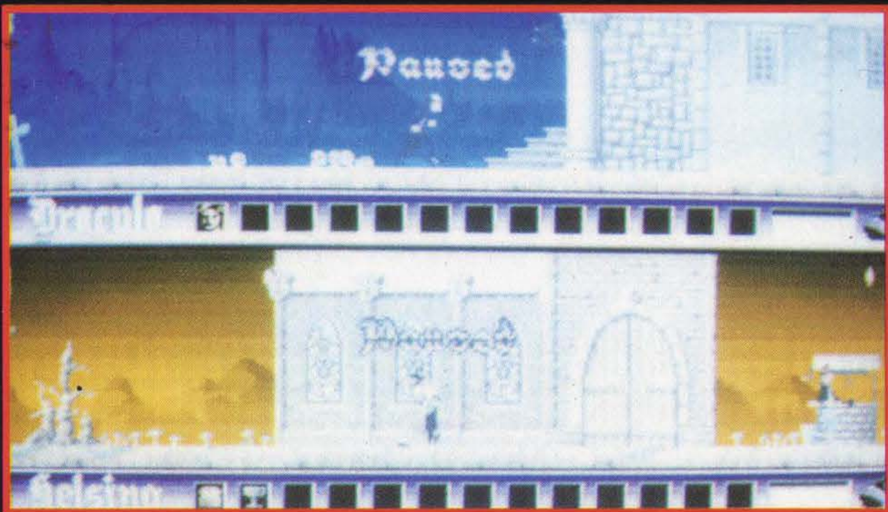


Brides Of Dracula

IDEA **Lit. 49.900**

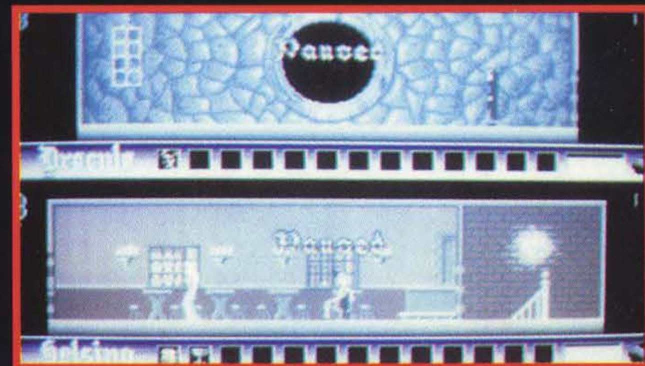
"Mamma! Mamma! Ma è vero che i vampiri succhiano il sangue?". "Sì! Caro". "Ma allora cosa ci fa quello là con una tazza di acqua calda e una sanguisuga gonfia come un melone in mano?". "Niente, piccino mio, si sta preparando una tisana lassativa...". "Mamma, cosa vuol dire lassativa?". "Lasciamo perdere, mi sta venendo la nausea...".

Incredibile, ma vero! Eh sì gente! Io sottoscritto Conte Dracula, per gli amici è sufficiente Onorevole Dottor Cavaliere Vlady, ho deciso di sposarmi. Come dite? Che cosa diavolo mi è saltato in testa? Un diavolo per capello, appunto. Va beh, avete ragione, ho un repertorio di battute da... mortorio, ma d'altronde da me cosa potevate pretendere? Tornando a noi e venendo al sodo, dove posso trovare la ragazza giusta? Mumble... mumble... ma a Bistriz, naturalmente, che come tutti sanno(?!?) è una nota località turistica frequentata da belle e, soprattutto, disponibili bambole. Comunque, per il trattamento da pre-matrimonio non c'è problema, basta una semplice succhiata al collo e la ragazza tipo "smorto" (come piace a me) è subito pronta, mentre quello che è veramente preoccupante nonché tragico e problematico, è il fatto che quel fetuso del professor Van Helsing, siccome non ha ancora capito che contro di me nulla può, per l'ennesima volta sta per tentare di farmi fuori. Pertanto mentre io devo girare alla ricerca di tredici bellezze (esageriamo! NdMax) da inserire nel mio obitorio personalizzato, quello lì è alla ricerca dei tredici oggetti "utili" per farmi fuori: un crocifisso (fosse per me, se me lo chiedesse gli darei quello che c'è appeso nella mia camera), un martello ed un paletto entrambi in legno di frassino (anche di questi ne ho una collezione al completo), una Bibbia (Van Helsing è convinto che io sia ateo...), un fucile, delle pallottole di argento



(a quanto mi risulta dovrebbero essere efficaci contro mio cugino Wolf, ma io che diavolo c'entro?), un calice, del veleno per topi (questa me la sono legata al dito, darmi del ratto...), uno specchio (va bene che ho il difetto che la mia immagine non viene riflessa, però come diavolo lo può usare? Tirandomelo in testa?), un paio di chiavi e, dulcis in fundo una fetta di pane tostato(?!?). Concludendo, vorrei dirvi un paio di cose: uno) non vi preoccupate tanto VH è un imbe e non ce la farà a farmi fuori, quindi potete già augurarmi: buon viaggio di nozze; due) quasi mi dimenticavo, nel gioco non dovrete per forza impersonarmi, ma potrete diventare anche dei vecchi babbioni...
Passando al commento inizio subito col dire che BOD è un arcade-adventure mediocremente realizzato e quindi abbastanza deludente. Ma è un peccato perché lo sforzo c'è, e si vede: ci sono tre livelli di parallasse, grafica e animazioni appropriate, fino a 236 colori contemporaneamente sullo schermo e le idee della sfida contro il tempo e del modo a due uno contro l'altro sono entrambe avvincenti, tuttavia lo scrolling risulta scattoso, le animazioni rallentate appena ci sono tre o quattro sprite di troppo e la definizione grafica sia in fase di presentazione che in fase di gioco poteva essere curata meglio (a mio parere). Insomma i Gonzo Games (devo dire ragazzi che vi siete scelti proprio un bel nome) hanno un'enorme potenziale, che tuttavia deve essere sfruttato meglio se si vuole raggiungere lo standard del software internazionale.

Cordialmente vostro:
Dott. Rag. Ing. Conte "Emanuele Scichilone" Dracula



VALUTAZIONE GLOBALE

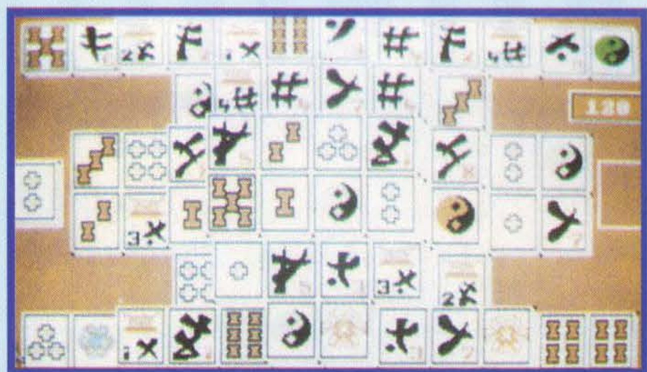


50 INCREDIBILI GIOCHI

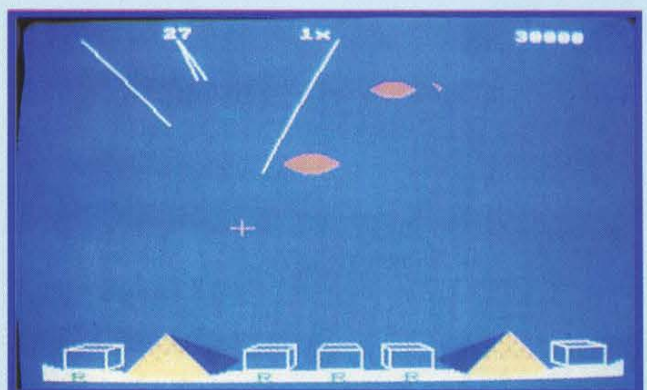
WICKED SOFT. Lit. 49.900

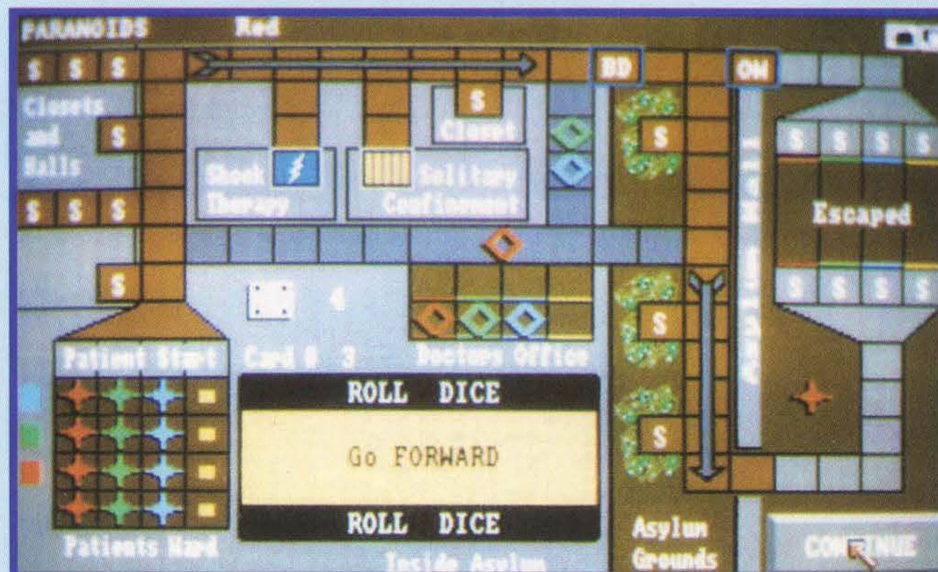
Per tutti gli amanti delle offerte speciali la Wicked Software immette sul mercato una proposta di acquisto realmente vantaggiosa. Come possiamo rifiutare 50 giochi al prezzo di 1? Boh... Forse bisognerà chiedersi se è meglio un gioco da leoni oppure cinquanta da...

In questi ultimi anni, il commercio in genere ha trovato nelle offerte speciali un modo per convincere la gente ad acquistare: prendi tre paghi due, prendi quattro paghi due, tutto a metà prezzo, ecc. sono questi solo alcuni degli slogan che i venditori di ogni genere hanno utilizzato per smerciare velocemente i loro prodotti.



Questa megacompilation è composta di vecchi giochi ribattezzati e rifatti con mezzi tecnici molto semplici. La valutazione globale della raccolta deve però tenere conto del rapporto prezzo/qualità, dal quale non ci si può aspettare davvero molto.



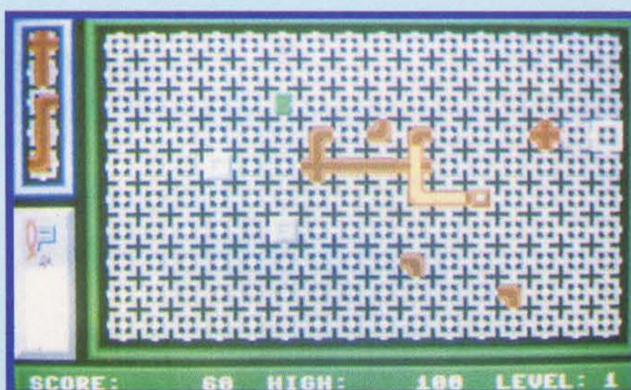


In ogni caso meritano una citazione particolare alcuni famosissimi giochi che fanno sempre successo come Defender, mitico gioco sull'Atari, Galaxy, coin-op esagerato che ha fatto impazzire tutto il mondo, Asteroids, come possiamo dimenticare l'astronavetta triangolare in mezzo ad una tempesta di asteroidi ed infine il più recente, e forse il gioco in assoluto con maggiori tentativi di imitazione al mondo, Tetris.

Questi prodotti sono affiancati da numerosi giochi di abilità come il Royal Poker in versione da Casinò, cioè con dei premi in base alle combinazioni e non contro un avversario, gli immancabili Scacchi, una versione particolare di Othello e molti altri.

Ovviamente tutti questi sono giochi riprodotti in modo approssimativo, ma talvolta efficace, dagli originali.

A quali persone è dunque consigliabile questa offerta? Innanzi tutto a coloro che hanno un bambino abbastanza piccolo (Max non sto scherzando, niente battutine) grazie alla facilità di gioco di molti programmi (a tal proposito sono riuscito a far calmare un mio cuginetto mettendogli in mano il joystick e caricandogli Galaxy); un'altra fascia di possibili acquirenti sono i nuovi Amighisti i quali hanno magari da poco messo in pensione il loro C64 ed hanno ancora pochi programmi nel loro cassetto (l'importante è che non abbiano ancora scoperto cos'è la Psygnosis...).



Devo però sconsigliare a tutti i conoscitori dell'Amiga perché la qualità è globalmente scarsa e questa offerta aggiungerebbe solo una scatola al cassetto dei giochi permanentemente impolverati: per queste persone sarebbe probabilmente il primo caso di longevità zero.

Massimiliano Pescatori

VALUTAZIONE GLOBALE



8
ANNO 2
NUMERO 8
MAGGIO 1992
LIRE 5000

CONSOLE MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

PHANTASY STAR: IL PRIMO GRANDE EPISODIO SU MASTER SYSTEM

ROCKETEER SU SUPER FAMICOM: IL RITORNO DI UN MITO?

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

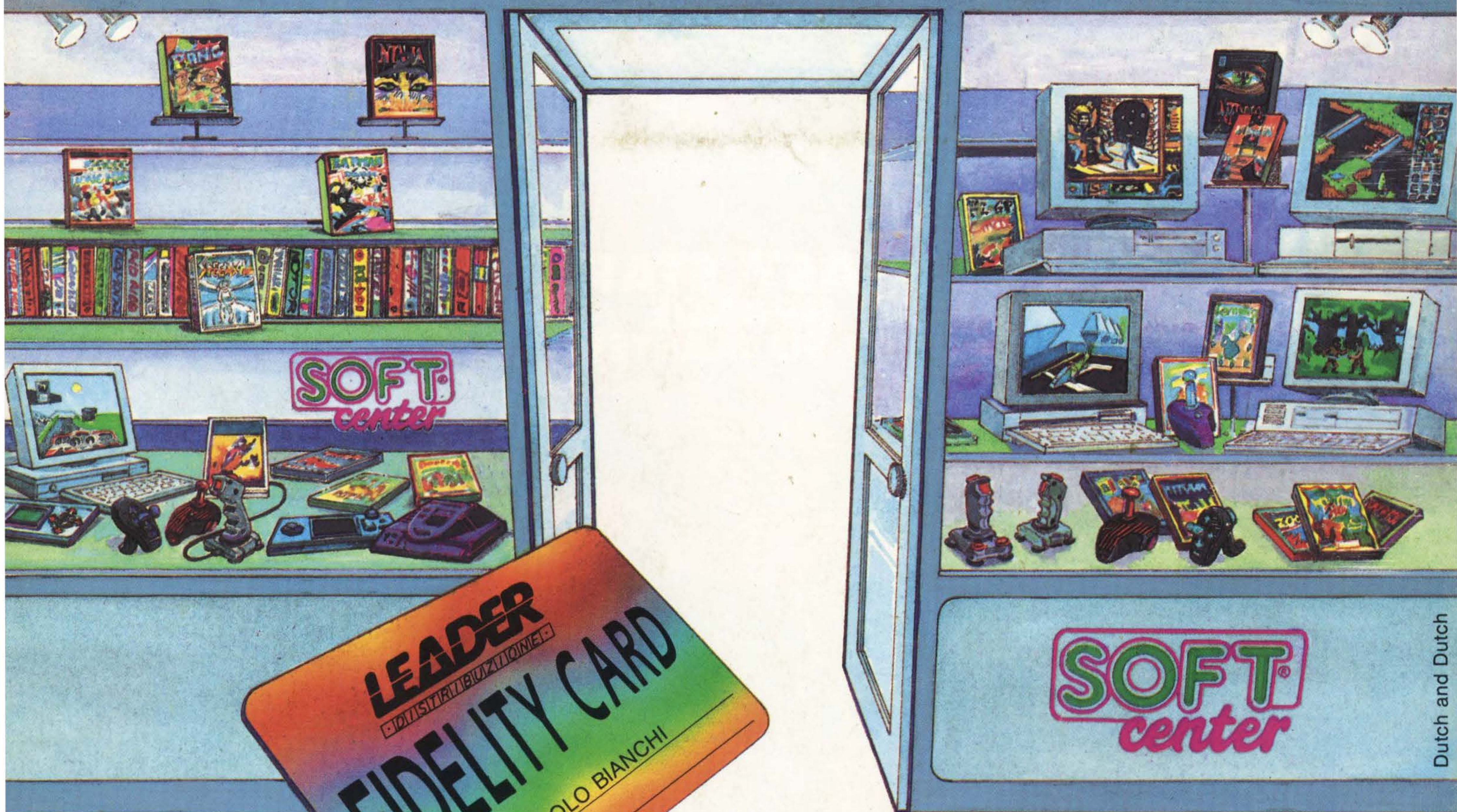
FINALMENTE GLI RPG COMPRENSIBILI: Y'S III E ARCUS ODYSSEY

UN CAMALEONTE AMERICANO CONQUISTA IL MEGA DRIVE!

SHOOT'EM UPPIAMOCI SU TUTTE LE CONSOLE: TWIN BEE, STEEL EMPIRE, SUPER CONTRAS, TOILET KIDS, GOKURAKU CHUKÁ TAISEN e altri ancora...

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a:
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA)

Nome ____________________

Cognome ____________________

Via ____________ n.° ________

Città ________ Cap. ________ Tel. ________

Età ________ Professione ____________

Marca Computer ________ Modello ________

Firma ____________________
(di un genitore per i minorenni)

T.G.A.